

Цель программы:

реализация способностей и интересов обучающихся в области компьютерной 3D-графики и овладение навыками работы в программе Blender.

Задачи:



Образовательные:

- изучить среды трехмерной компьютерной графики как средства моделирования и анимации;
- формировать у обучающихся теоретические знания и практические навыки в области 3D-моделирования, работы в среде Blender, при создании и обработке объектов, анимации и дальнейшем применении для разработки проектов;
- формировать умения планирования проектной деятельности и осуществления творческого замысла.

Развивающие:

- развивать познавательный интерес и познавательные способности на основе включенности в деятельность, связанную с созданием 3D -моделей;
- развивать творческие способности, воображение, фантазию, графическое умение в процессе создания трехмерных моделей.

Воспитательные:

- воспитывать ответственное отношение к создаваемому продукту, его содержанию и культуре оформления;
- воспитывать самостоятельную личность, умеющую ориентироваться в новых социальных условиях.

Формы и организация занятий



Срок реализации программы.

Программа является краткосрочной.
Объём учебных часов программы – 10 ч.



Форма обучения:

очная, при необходимости - очно-дистанционная



Режим занятий:

занятия проводятся в каникулярное время: 5 дней, по 2 академических часа в день.



Формы проведения занятий:

вводное, теоретические и практические занятия

Материально-техническое обеспечение



Компьютеры



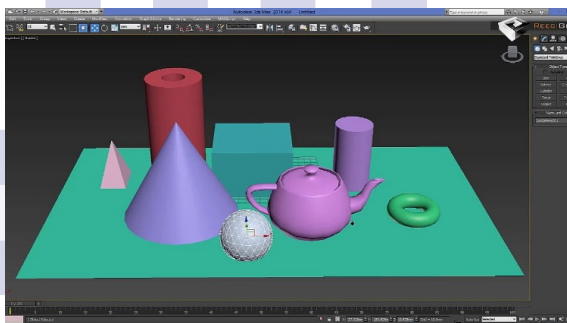
3Dпринтер



Пластик для 3D печати



Система трехмерного моделирования
Blender



МБОУ «Коношеозерская
СШ им. В.А.Корытова»

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА

«Азбука 3D моделирования»



Учитель математики, физики,
информатики Наумова
Валентина Владимировна

3D АЗБУКА

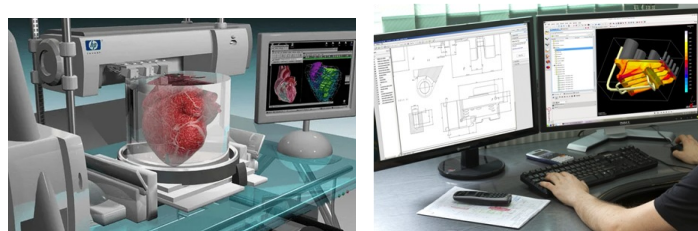
Программа «Азбука 3D-моделирования» имеет **техническую направленность** и предназначена для обучающихся **14-16 лет**, желающих изучить способы и технологии моделирования трехмерных объектов с помощью свободного программного обеспечения **Blender**.



Blender – программа для создания трехмерной компьютерной графики.

- Это
- ✓ моделирование,
 - ✓ анимация,
 - ✓ создание игр,
 - ✓ обработка видеоматериалов.

3D технологии—пример высоких темпов развития IT - сферы. Трехмерное моделирование широко используется в современной жизни и имеет множество областей применения.



Особенность программы — ее **практико-ориентированная направленность**, основанная на привлечении обучающихся к выполнению творческих заданий и разработки моделей, готовых к печати на **3D принтере**



Программа предназначена для обучающихся, проявляющих **повышенный интерес** к сфере информационных технологий, которые являются пользователями ПК, обладают базовыми навыками работы в операционной системе.

Электронные образовательные ресурсы

- ✓ Blender 2.80 Руководство Пользователя [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://docs.blender.org/manual/ru/dev/>
- ✓ Сайт о программе Blender: [Электронный ресурс]. URL: <https://www.blender.org/>.
- ✓ Видеоуроки - учиться с нами просто [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://programishka.ru>